おうちの方へわたしてください。

33D041 SB04-3

いよいよ学校の授業も本格的になる3年生。この時期に、新しい学習をお勧めします。

スタディボックス講座 サイエンスコース（算数と理科）

進研ゼミの福武書店がお届けします。

スタディボックス講座サイエンスコース
「わからないことを自分で調べる習

いよいよお子さまも3年生。授業の内容もだんだんレベルアップし、応用的な力も必要とされてきます。この時期に大切なのは「わからないことを自分で調べる習慣」を身につけることです。

そこでサイエンスコースでは、
- 自分の手で調べ発見する感動をお子さまに提供すること
- お子さまが自分で調べたことを発表する場があること

を第一に考えました。さらに、お子さまのやる気が持続するプレゼント制度もありますので、無理なく「自分で調べる習慣」が身につきます。

自分で試せる(ファミコンのメリット)と、疑問解決の意欲がわく仕組み(進研ゼミのノウハウ)がひとつになりました。

ファミコン
- 自分の手で試せる

見る ‥‥ 操作 → 発見

- 親しみやすくわかりやすいゲーム的要素
- 肉声によるアドバイス・はげまし

進研ゼミ
- 疑問解決に取り組む仕組み

自由テーマのレポート提出 ⇄ ガンバリ度の評価 → プレゼント

わからないことを調べる習慣が身につく
スタディボックス講座サイエンスコース

は、
慣」が身につく学習です。

わからないことを調べる習慣が身につく
サイエンスコースの3大特長

1 画面との対話の中で、算数の発展的な問題に挑戦する楽しさをつかみます。

2 試し、発見する喜びが、「理科って楽しい！」という興味につながります。

3 疑問を調べる習慣がつくレポートシステム──プレゼントもお子さまのやる気を高めます。

専用ハード〈スタディボックス〉

肉声によるお子さまへのアドバイスやはげましを可能にする、講座の専用ハードです。

※最初の教材と一緒にお届けします。
※セットの方法は、通常のゲームカセットと同じです。

算数テープ

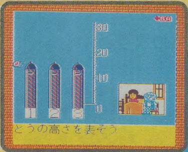
理科テープ

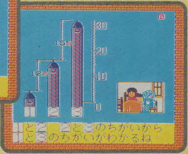
テキスト
「ニュートンランド」

1 画面との対話の中で、算数の発展的な問題に挑戦する楽しさをつかみます。

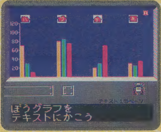
算数は、楽しいストーリーの中で発展問題に挑戦する学習です。画面上で自分の考えをいろいろ試しながら取り組みますので、自然に発展的な内容への興味が高まり、これから文章問題などを解く時に必要な見方・考え方が育ちます。

画面上で問題を整理することで、わかりやすく取り組めます。



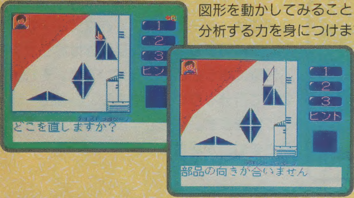


図に表してみることで、条件を整理して考えます。

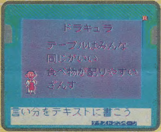


キャラクターの動きやメッセージが、お子さまの考えをサポートします。

何度も自分の手で試しながら、「考え方のコツ」をつかみます。



図形を動かしてみることで、
分析する力を身につけます。



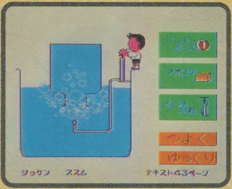
3年生で学習する「わり算」。サイエンスコースでは
わり算のもとになる「単位を決めて全体の数を表す」考え方から理解します。

1ヵ月の学習内容

	ワールド1～3	ワールド4	ワールド5
算数	**新出事項の学習** 学校の授業を発展させた問題に挑戦しながら、算数で必要とされる考え方を学習します。学習は一連のストーリーに沿って進行しますので、楽しく取り組めます。	**アタックテスト** ワールド1～3で身につけた考え方を、テスト形式で確認します。	**ひらめきゲーム** 算数の学習に関連したゲームで、「柔軟な思考力」が伸びていきます。

※1つのワールドが、1回の学習に当たります。
1回の学習時間は、約30分が目安です。

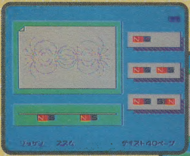
2 試し、発見する喜びが、「理科って楽しい！」という興味につながります。

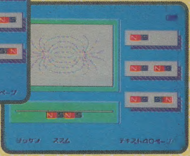


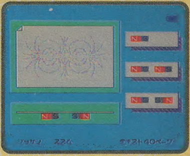
理科では、お子さまが大好きな実験・観察をたくさん用意しました。自然界はお子さまが不思議に思うことでいっぱいです。それらに対して自分なりに予想を立て、画面上で確認していきます。初めて学ぶ理科の楽しさにお子さまの目が輝きます。

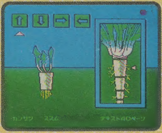
日常ではできない実験・観察も、画面上で気軽に試すことができます。

砂鉄を使って、２つの磁石をくっつけた時の力の様子を調べます。



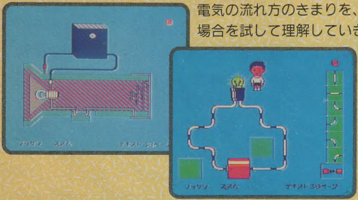




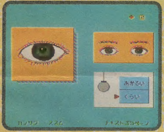


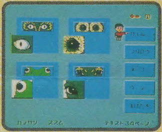
時間を進めることで、自分の立てた予想を確認します。

自分の手できまりやしくみを発見する喜びが、「もっと調べたい！」という意欲につながります。



電気の流れ方のきまりを、いろいろな場合を試して理解していきます。





ひとつのテーマに沿って幅広く調べることが、理科への興味につながります。
ここでは、人の目の学習を発展させてフクロウの目についても調べます。

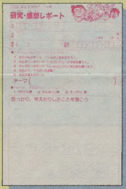
1ヵ月の学習内容

	ワールド1～3	ワールド4	ワールド5
理科	**新出事項の学習** そのときどきの季節を反映させたテーマを毎月お届けします。授業で学習する内容だけではない幅広い題材を調べ、自分の手で発見をつかみます。	**トライアル** ゲーム形式の学習で、理科への興味をさらに発展させます。	**ふしぎの国のぼうけん** ワールド1～3に関連する題材の中から、お子さまの関心が高い情報をさらに紹介します。 ※テキストのみの学習です。

※1つのワールドが1回の学習に当たります。
1回の学習時間は約30分が目安です。

3 疑問を調べる習慣がつくレポートシステム——プレゼントもお子さまのやる気を高めます。

サイエンスコースにはさらに、画面上の学習で体験した“調べる楽しさ”を、「自分から疑問を調べていく習慣」へと高めるシステムがあります。これからますます大切になる「わからないことを自分で調べてみよう！」という姿勢が身につきます。



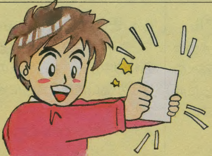
研究・感想レポート

テーマ（　　　）

思ったり、考えたりしたことを書こう

毎月のテキストについてくるレポート応募用紙。応募テーマは自由です。

1 お子さまが疑問に思うことを調べて、レポートにまとめて送っていただきますと…



2 ガンバリに応じてポイントシールをお届けします。

3 シールを集めると、ステキなプレゼントをお届けします。

楽しいプレゼントがお子さまの励みになります。

▲シールを集めるともらえるプレゼント

がんばったお子さまのレポートは、テキストで紹介します。

3年サイエンスコース
松本真実さんとお母様の恵子さん

お母様のお話

まず自分で考えて調べる習慣がつきました。

自分で調べたことが、テキストに載ったりプレゼントをもらえたりと形になることが、子どもにとってすごく励みになっているようです。それまではわからないことがあると、すぐ私のところに聞きにきていましたが、サイエンスコースに入会してからは、まず自分で考えて調べる習慣がつきました。こういう、学校で習ってないことでも不思議に思ったことはどんどん調べる姿勢は、将来必ず役に立つと思います。

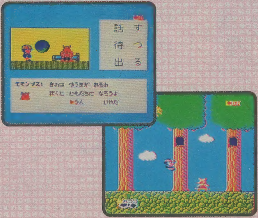
自分で調べる楽しさがいっぱい

●毎月のテキストで、実験・観察の方法をたくさん紹介しています。

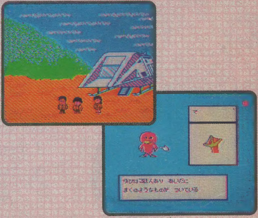
テキスト
「ニュートンランド」

自宅でも気軽にできる実験・観察の方法を、マンガで楽しく紹介しています。

●年に2回、算数と理科の力でクリアする学習アドベンチャーソフト（特別付録）もお届けします。



8月号特別付録
「トロプスワールド
～金色のどんぐり～」



12月号特別付録
「N57星を探ろう！」

スタディボックス講座サイエンスコース

●小3サイエンスコースの年間カリキュラム

月	算数	理科
4月号	「同じところとちがうところを見つける」という観点から、問題を整理して、解決する。	春の日なた／よう虫の食べもの／ふしぎなわたげ（植物のたねの学習）／テントウムシをかおう
5月号	2つの数量の間で、「移動した数」と「2つの数の差」の関係を理解する。	イチゴのたねはどこ？／ふしぎなカプセル（昆虫の成長の学習）／ごましおストーン／この植物は何だろう
6月号	依存関係を持つ2つの数量について、きまり（どのような依存関係か）を見つける。	小さなナスの実（植物の成長）／皮をぬぐ虫たち／手がかりは土／食べものをさがそう
7月号	全体数の中のまとまりに着目することによって、単位の考え方を理解する。	ジャガイモを育てよう／口の形と食べもの／空気を見よう／オオムラサキの夏を調べよう
8月号	答えを導くための条件を選択したり、条件を作ったりして、筋道を立てて考える力をつける。	とんでいる虫（昆虫のはねとあしのつき方を調べる学習）／植物のふしぎなふえ方／光とかげ／虫になってみよう
9月号	表やグラフの作成や読み取りを通して、問題解決に適切な表・グラフを理解する。	虫のからだを調べよう／くきを調べよう／じしゃくにくぎをくっつけよう／クモを調べよう
10月号	1つの数をいろいろなかけ算やたし算の組み合わせで表すことにより、数感覚を身につける。	虫をつかまえる草（食虫植物の学習）／音を出そう／空気をおそう／ナナフシを見つけよう
11月号	複雑な数量関係を、様々な図に表すことにより、問題解決における図のよさを理解する。	たくさんのほね（ヒトのほねの学習）／ふたつのじしゃく／太陽とかげ／じしゃくでとぼう
12月号	様々な素材の「重なり」の問題を、解決することにより、数量の重なりの構造を理解する。	ヒトのきんにく／豆電球をつけよう／日光であたためよう／光線じゅうとカガミで遊ぼう
1月号	図形の基本操作（ずらす／回す／裏返す）を通して、図形の合同、比較の考え方を理解する。	生きものの目／かい中電とうのわ／糸電話で遊ぼう／フクロウを調べよう
2月号	分けて移動したり、同じものを加えたりして、数量の構造を見抜く。	たかい音ひくい音／生きものの耳／じしゃくを作ろう／コウモリを調べよう
3月号	複数の数量で、異なる種類のものを組み合わせて「等しい」関係をつくり、問題を解決する。	生きもののほね／ガラスと虫めがね／スイッチを調べよう／イルカを調べよう

Q&A

Q1. ファミコンで学習して効果があるのでしょうか？

A1. ファミコンで学習する最大のメリットは、自分の手でいろいろと試せることです。画面上の世界とお子さまが対話し、発見を繰り返すことで、「わからないことを自分で解決する楽しさ」が実感できます。また、そこで発見した新しい見方や考え方はテキストに書き込んでまとめますので、しっかり定着します。

Q2. 子どもが途中で飽きてしまわないかと心配です…。

A2. サイエンスコースの楽しさは、いわゆる「ファミコンゲームの楽しさ」だけではありません。画面上で疑問を追究し、発見する楽しさがお子さまを毎月夢中にします。
また、続ければ続けるほどトクをするレポートシステム（プレゼント）もお子さまにとって魅力の一つです。

いよいよ、お子さまも3年生。
疑問を追究する姿勢を育てる
サイエンスコースを、ぜひご検討ください。

これが、4月スタートのラストチャンス！

しめきりは、4月22日（申込書必着）です。

ぜひ、今すぐお申し込みください。

※ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
※紹介した教材の名称・デザイン・内容は変わることがあります。